キャッチ・ザ・ハート ——

TAITO

HuCARD

このたびは、タイトーのHuCARD、“ヘビー・ユニット”をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。

ご使用の前に、取扱い方、使用上の注意等、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

---

1 精密機器ですので、極端な温度・湿度条件下での使用や保管、および強いショックを避けてください。また、カードを無理に折り曲げたりもしないでください。

2 端子部に触れたり、水にぬらす等して汚さないでください。故障の原因となります。

3 シンナー、ベンジン等の揮発油でふかないでください。

4 テレビ画面からは、できるだけ離れて(2メートル程度)プレイしてください。

5 長時間プレイする場合は、健康のため、1時間ごとに5〜10分の小休止をとってください。

※リセット方法
ゲーム中にRUNボタンを押しながらSELECTボタンを押すと、ゲームを最初からやりなおすことができます。

HuCARDはHE system専用のゲームカードです。

※品質には万全を期していますが、万一製品に当社の責任による不都合がありました場合、新しい製品とお取りかえいたします。それ以外の責任はご容赦ください。※このソフトを当社に無断で複製すること、及び賃借業に使用することを禁じます。

CONTENTS：

★★ゲームストーリー(プロローグ)

21世紀の初め、人類初の植民星ル・タウは、未曾有の危機にさらされていた。それは植物群の生態異常から始まった。
知識人たちは、口を揃えて惑星改造計画の無理を指摘したが、生態系の異常が動物にも及び、更にそれらが明らかに人為的な遺伝子操作の産物であったことが判明し、事態は急変した。
機械的改造を施された生物——言わば生体機動兵器ともいうべき"敵"による都市部への攻撃が開始された。整備された軍事力を持たぬ植民者たちに、為す術は無かった。発足したばかりの連邦宇宙軍司令部は、救援を送ることもなく、植民星ル・タウの放棄を決定した。
その頃、植民者たちの間に奇妙な噂が広まっていた。"敵"と戦う機動メカを目撃した者がいるというのだ。

赤いスペースジャケットのパイロット。コクピット側面には"HEAVY UNIT"と書かれているという。所属、性能など一切不明、敵か味方かも定かでない謎の機動メカであったが、植民者たちは、その機動メカに最後の望みを賭けた。ル・タウの人々の希望を乗せて、"HEAVY UNIT" が跳ぶ！

★★ゲーム概要

●パワーアップ型　横スクロールシューティングゲームです。(う〜んオーソドックス♪)

●操作はジョイパッド+2ボタン (FIRE/BOMB)、特定の敵を倒すと出現するパワーアップアイテムを取りつつ、次々と出現する敵を破壊し、全5ステージ+α(！)を戦います。

●アイテムキャリアや、ある特定の敵を倒すと、パワーアップアイテムが現われます。

●アイテムは全部で5種類。各アイテムをとるごとにプレイヤーはパワーアップ、または変形することができます。

★★プレイヤー攻撃パターン(解説)

プレイヤー機はTRANSFORMERにより戦闘機形態⇦⇨ロボット形態に変形することができ、それにともなって攻撃パターンも大きく変わります。

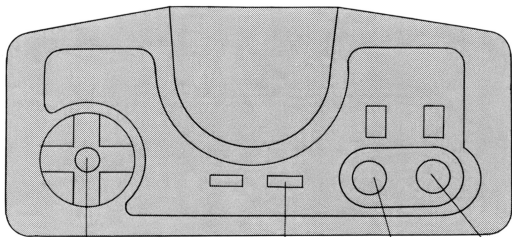
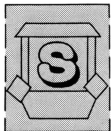
●戦闘機形態———拡散攻撃型

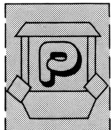
パワーアップにともなって自機前方を広範囲に攻撃できるようになります。(FIREボタン)同時に、真下、そして真上への爆撃ができるようになります。(BOMBボタン)主に小型のザコキャラの多いところで有効な形態です。

●ロボット形態———前方集中攻撃型

同じくパワーアップにともない、自機の前方を集中攻撃できるようになります。(FIREボタン)同時にホーミングアタッカーが使用できます。(BOMBボタン) 耐久力のある敵に有効です。

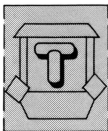
攻撃力は、変形した・しないに関わらず、持っているパワーブースターの数で決まります。自機がやられると、パワーはノーマルに戻ります。

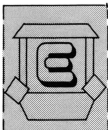
パワーアップしてない状態だと、自機の形態に関係無く攻撃は前方へのショットのみとなりますが、どちらのボタンも使えるため、効率の良い連射が可能です。〈望みはあるョ!〉

❻ ★★パワーアップアイテム(解説)

〈SPEED UP〉

取るごとにスピードアップできます。上限はありません。

〈POWER BOOSTER〉

攻撃力が1段階アップします。3段階まで。

〈SHIELD UNIT〉

エナジーシールドを展開します。ひとつにつき敵弾3発分まで。続けて取れば取った分だけ耐久力が上がります。上限はありません。

〈TRANSFORMER〉

変形アイテム。戦闘機形態からロボット形態、またはその逆に変形します。変形することにより、自機の攻撃パターンが変わります。

〈EXTEND PLAYER〉

いわゆる1up。自機のストックが1機増えます。

もしかしたら、隠れアイテムがあるかも!?

★★各シーン(解説)

●SCENE1——敵基地外縁部

敵生体機動兵器が外部に出現してくるエリア。ここから敵基地に突入することになる。この地上は、もと観光地のようなものだったらしいが、今では各種の防衛機能を持ったメカが配置されている。

●SCENE2――地下原生植物地帯

広大な地下空洞に広がる植物地帯。有人の人型重機動ユニットが潜んでいます。奥に行くにしたがって、明らかに人為的に改造された生物群を目にすることになります。

●SCENE3――旧地下開発プラント

開拓初期段階に惑星改造のベースとされたエリア。とうの昔に放棄されたはずなのだが、なぜか未だに生きているところがある。それは、一部が敵生体機動兵器の生産プラントとして使用されているからだ!!

●SCENE4――異常生物地帯

きわめて異常な生態系に支配され、隔離されたエリア。敵生体機動兵器の開発中、遺伝子操作プログラムの暴走による事故で汚染され、放棄、閉鎖されたというのが真相です。残された異常生物は、放棄されたメカと同化し、進化しつつある。

●SCENE5――敵基地中心部

大型生体機動兵器の生産プラントを含む、敵の本拠地。すでに機動可能な大型機がいくつも配置されているうえ、ガードシステムも堅い。このエリアの最深部には、敵の総帥がいるはずだ。負けるな!!

★★主なキャラクターと攻略法

●MCR-X09 'HEAVY UNIT'（プレイヤー機）

敵生体機動兵器軍団に立ち向かう、謎の重機動ユニット。試作機らしいということ以外は、一切のデータは不明。

●DEATH BLINGER（SCENE1 BOSS）

敵基地外沿部に配置されている、いわゆる門番的存在。モールを吐き出し襲ってきます。火炎弾を避けつつ、口の中にひたすら弾丸をたたきこめ！

●FLAP BONE（SCENE2 BOSS）

大型の有翼爬虫類の骨格をベースにした機動メカ。拡散弾と卵型迫撃弾での攻撃に加えて、大きく前後にジャンプして迫ってきます。タイミングをつかんで、顔面を狙え！

●FLOAT FORTRESS（SCENE3 BOSS）

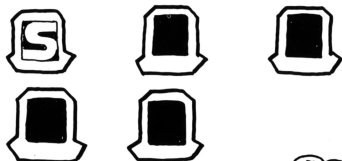
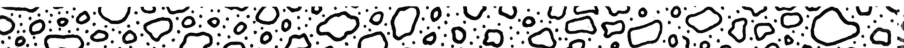
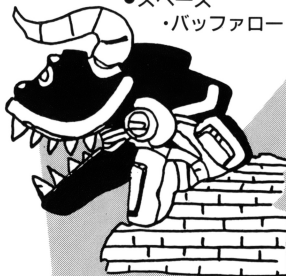
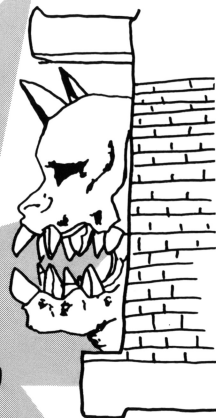
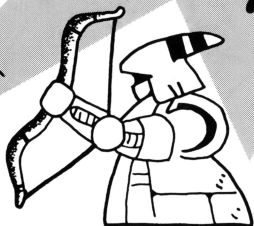
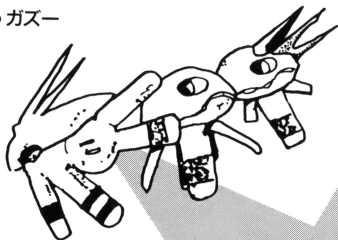
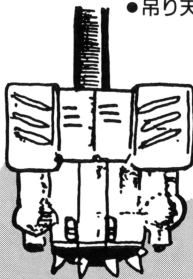
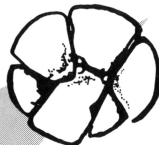
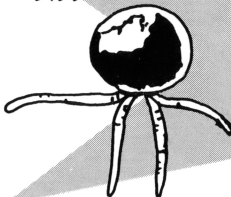
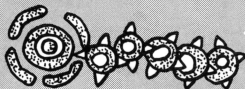
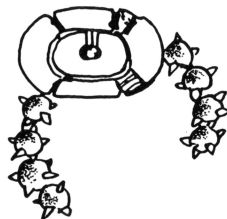
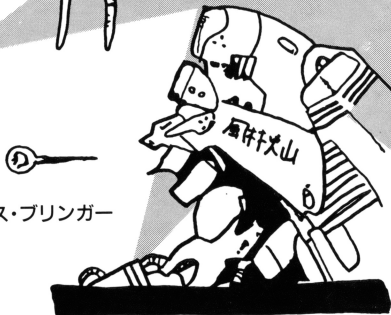
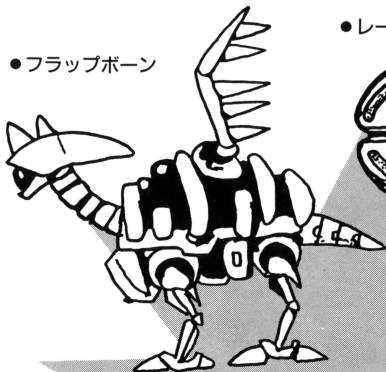
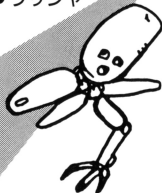
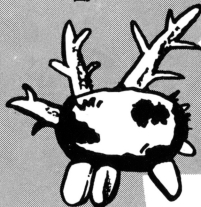
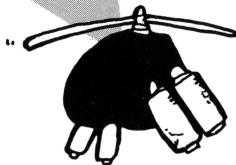
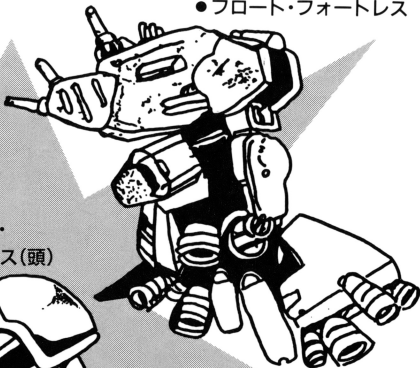
複数のモジュールで構成され、フローティングシステムを内蔵した大型メカ。コアブロックに十分なダメージを与えたうえで、頭部ブロックを破壊するのがベスト、複数の攻撃パターンを見切れなければ難しい。

●HARD SHELL II(SCENE4 BOSS)

堅牢な外殻を持つ生体メカ。厄介なことに弱点を保護するシャッターを持ち、正面から攻撃してくる時、シャッターが開くので、そこを攻撃しなければならない。真下から攻撃してくるミサイルにも気を許すな！

●MVR-000(SCENE5 BOSS)

………一切のデータ不明。

Character's

●モーム
●スペース
・バッファロー
●スペース・オーガ
●ゾルゲポッド
●プロチルス
●アーチャー
●ラ・モーン

●ガズー
●吊り天井
●ゴーバ
●ゾルゲ
●レッド・ガズー
●サージ
●スキュル・ワーム
●デス・ブリンガー

●フラップボーン
●レーガー
●ワッシャ
●島
●スピット
●ローグ
●シュワルツ
●ヘッケル

●フロート・フォートレス
●エレベーター
●ロック・タワー
●フロート・
フォートレス(頭)
●シャーマン
●フロート・フォートレス(手)
●スライム
●エクスキューター

●青玉
●キャロットミサイル
●ハードシェルⅡ

●スポーグ

●ヘッケルドック